
DIVINITY II
КРОВЬ ДРАКОНОВ
РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет медицински установленной эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности

- Не садитесь слишком близко к экрану;
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать;
- Играйте в хорошо освещенном помещении;
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

- Microsoft® Windows® SP2 XP/Vista;
- двухъядерный процессор 2 ГГц;
- 1 ГБ оперативной памяти для Windows® XP / 2 ГБ оперативной памяти для Windows® Vista;
- 9 ГБ свободного места на жёстком диске;
- видеокарта с памятью 256 МБ, совместимая с DirectX® 9.0c, поддерживающая пиксельные шейдеры 3.0 (NVIDIA 7600 / ATI 1600 или выше);
- звуковое устройство 16 бит, совместимое с DirectX®;
- устройство для чтения DVD-дисков;
- DirectX® 9.0c.

СОДЕРЖАНИЕ

Установка, запуск и удаление программы............4
Герой............5
Создание героя............5
Развитие героя............6
Умения и навыки............10
Умения человека............10
Умения дракона............25
Распределение очков развития и навыка............26
Некрозавр............27
Интерфейс............28
Главное меню............28
Управление............29
Игровой экран............30
Карта мира............31
Экран персонажа............31
Игра............34
Взаимодействие с персонажами............34
Взаимодействие с предметами............34
Сражение............35
Башня силы............36
Платформы............38
Камень дракона............39

УСТАНОВКА, ЗАПУСК И УДАЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа имеет функцию автозапуска. Просто вставьте диск с программой в устройство для чтения DVD-дисков, через несколько секунд начнётся установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Если программа не устанавливается автоматически:

Вставьте диск с программой в устройство для чтения DVD-дисков. Нажмите кнопку **Пуск** (Start) и выберите в меню **Выполнить** (Run).

В появившемся окне введите D:\setup, если ваш DVD-ROM является диском D (если нет, введите нужную букву).

Нажмите **OK.**

После этого начнётся установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Каждый раз, когда вы захотите запустить программу:

Нажмите кнопку **Пуск** (Start).

Выберите **Программы** (Programs)**/Snowball.ru/Divinity2.**

Щелкните по кнопке Divinity2.

Для удаления программы с компьютера:

Нажмите кнопку **Пуск** (Start).

Выберите **Программы** (Programs)**/Snowball.ru/Divinity2.**

Щёлкните **Удалить игру.**

ГЕРОЙ

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ



Имя и внешность

В начале игры вам будет предложено выбрать имя персонажа, а также его пол, прическу, лицо и голос. Обратите внимание на то, что ваш выбор никак не отразится на способностях персонажа или его умениях. Чтобы изменить внешность уже после начала ваших приключений в Ривеллоне, зайдите к мастеру иллюзий. Он не только поможет вам изменить внешность, но и подарит новое имя и даже изменит ваш пол!

Стартовые характеристики

В момент создания персонажа вам не придется выбирать его начальные характеристики, но не волнуйтесь: такая возможность обязательно представится в самом начале ваших приключений, когда вы посетите затерявшуюся в горах деревушку под названием Светлое.

РАЗВИТИЕ ГЕРОЯ

Характеристики

Очки жизни – количество очков жизни показывает, насколько ваш герой готов к битве и как скоро он будет вынужден отступить. Иначе говоря, чем выше этот показатель, тем крепче и выносливее ваш герой. Поговорка «Лучше меньше, да лучше» тут неприменима! Чем больше у вашего персонажа очков жизни, тем дольше он проживет. Здоровье героя со временем постепенно восстанавливается, однако чтобы пополнить жизненную энергию в бою, вам наверняка придется прибегать к помощи исцеляющих чар и волшебных зелий. Когда очки жизни сокращаются до нуля, герой погибает.

Ключевой показатель: живучесть

Мана – это магическая энергия, необходимая персонажу для сотворения заклинаний и успешного применения навыков. Каждое прочитанное героем заклинание уменьшает ее количество, поэтому следите за тем, чтобы маны было в достатке! Как маги, так и воины со следопытами должны заботиться о своем магическом резерве: без него невозможны ни круговая атака, ни стрельба расщепленными стрелами, ни многие другие удивительные способности.

Ключевой показатель: дух

Опыт – ваш герой получает опыт, выполняя задания и побеждая чудовищ. Накопив достаточно опыта, персонаж получает новый уровень. В свою очередь, это позволяет ему улучшить характеристики или приобрести новые способности. Обратите внимание на то, что опыт также расходуется, когда ваш герой пытается читать чьи-нибудь мысли. Подробнее об этом будет рассказано в соответствующей главе руководства.

Показатели

Живучесть – олицетворяет здоровье и выносливость персонажа. Чем выше этот показатель, тем больше очков жизни будет у вашего героя.

Дух – этот показатель символизирует смекалку и силу мысли вашего героя. Вложенные в силу духа очки увеличат количество доступной вам маны.

Сила – определяет урон, который герой наносит своими атаками в ближнем бою, а также его способность парировать атаки и переносить кровотечение, отравление и ожоги, а также последствия превращения.

Ловкость – отражает проворство и скорость реакции персонажа. Чем выше этот показатель, тем больше урона наносят стрелы вашего героя и тем эффективнее критические удары. Ловкость также помогает увернуться от вражеских стрел.

Ум – определяет урон, который герой наносит магическими атаками, а также его сопротивляемость заклинаниям врагов и способность переносить проклятия, испуг, ошеломление и так далее.

Урон и стойкость

Урон – это число отражает урон, который вы наносите оружием, выбранным в настоящий момент.

Стойкость к ударам – показывает, насколько снижается урон, нанесенный вам в ближнем бою. Этот показатель складывается из вашей силы и защиты, которую дает вам ваше снаряжение. Чем вы сильнее и чем вы лучше защищены, тем больший процент урона будет поглощен.

Стойкость к стрелам – показывает, насколько уменьшается урон, наносимый стрелами и метательным оружием. Этот параметр складывается из вашей ловкости и защиты от выстрелов, которую дает вам снаряжение. Чем вы подвижнее и чем лучше защищены, тем больший процент урона будет поглощен.

Стойкость к магии – показывает, насколько уменьшается урон, наносимый вам заклинаниями. Этот показатель складывается из уровня вашего ума и защиты от магии, которую дает вам ваше снаряжение. Чем вы умнее и чем лучше защищены, тем больший процент урона будет поглощен.

Модификаторы

Сложение – чем крепче ваше здоровье, тем быстрее прекращаются последствия кровопускания, горения, отравления и превращения в других существ.

Реакция – ускоренная реакция позволяет наносить дополнительный урон при удачном попадании.

Воля – позволяет вам лучше сопротивляться эффектам проклятия, страха, превращения, нападения из засады и оглушения.



Драконья сущность

Дракон набирает опыт не так, как человек. Каждый раз, когда ваш персонаж получает уровень, его характеристики увеличиваются на определенное количество пунктов. Вы можете улучшить их, надевая зачарованную броню, которую найдете во время своих странствий. В драконьем обличье у вашего персонажа есть четыре характеристики: очки жизни, мана, атака и защита.

Еще одна особенность пребывания в драконьем обличье заключается в том, что умения дракона не улучшаются с уровнем. Чтобы улучшить их, вам придется читать книги, разбросанные по всему миру. Новые способности также можно получить в награду за выполнение того или иного задания.

Очки жизни – пламенные рыцари смертны даже в драконьем обличье. Если у вашего персонажа не останется очков жизни, его приключение подойдет к концу. Исцеляющие заклинания помогут предотвратить это неприятное событие.

Мана – магическая энергия дракона не бесконечна, поэтому следите, чтобы она не закончилась во время штурма воздушного замка или решающего сражения. Дракон, который подавился собственным пламенем, представляет собой жалкое и смешное зрелище.

Опыт – опыт, который ваш персонаж получает в обличье дракона, ничем не отличается от опыта, полученного во время обычных приключений.

Атака – эта характеристика определяет наносимый персонажем урон. Чем выше, тем лучше.

Защита – хорошая защита поможет персонажу избежать серьезных ранений. Чем выше этот показатель, тем меньше здоровья отнимают у дракона атаки его противников.



УМЕНИЯ И НАВЫКИ

УМЕНИЯ ЧЕЛОВЕКА

Умения и необычные способности персонажа – это ключевой элемент игры «Divinity II. Кровь драконов». В игре представлено множество различных навыков, некоторые из которых свойственны воинам, другие – следопытам, а третьи – чародеям, но есть и такие, которые не относятся к этим трем разделам. Обратите внимание на то, что игра «Divinity II. Кровь драконов» не использует классовую систему развития персонажа. Это означает, что вы не ограничены в выборе умений: все они станут доступны вам в какой–то момент игры. Подсказка: не спешите покидать Светлое. У вас будет возможность испытать разные стили боя и выбрать тот, который вам по душе.



Открыв древо навыков, вы можете распределить свободные очки навыков, чтобы получить новые способности или улучшить уже имеющиеся. Все доступные вам умения будут видны с самого начала, и вы заранее можете планировать развитие вашего персонажа. Это важно, так как использованные очки навыка вернуть назад невозможно. Расходуйте их бережно и с умом.

Активные умения



Эйфория

Как следует из названия, вы впадаете в бешенство и кидаетесь в гущу боя, презирая опасность. Мало кто сможет устоять перед вашим безумным натиском, однако за победу придется заплатить ослаблением брони и общей защиты...



Слепота

Ослепленный противник наугад размахивает своим оружием, пытаясь хоть как–то дотянуться до вас. В этом состоянии он беспомощен, как напуганный воробей, однако не стоит терять времени: когда зрение вернется, ваш противник наверняка попытается вам отомстить.



Затмение ума

Как и заклинание превращения, заклятие затмения ума уменьшает количество враждебно настроенных существ в опасной близости от вашей персоны. Сила внушения может оказаться настолько велика, что заставит ваших противников сражаться друг с другом, предоставляя вам великолепную возможность проредить их ряды до того, как они опомнятся и снова набросятся на вас.



Проклятие

Страшные слова этого заклинания обрекают находящихся рядом с вами существ на скорую погибель, лишают их сил и предоставляют вам удобную возможность поджарить, заморозить или обезглавить несчастных – это уж вам решать.



Мастерство защиты

Опытный воин знает, когда ему следует атаковать с яростью взбешенного тигра. Но он также знает, когда ему следует уйти в глухую защиту и отражать атаки врага, в ответ огрызаясь короткими контратаками. В защитной стойке ваши удары наносят меньше урона врагам, однако и враги в свою очередь не могут причинить вам сколько–нибудь серьезный урон.



Взрывные стрелы

Самые редкие и самые опасные снаряды из всех, эти стрелы наносят чудовищный урон, если попадают в руки детей, которые любят играть со спичками, или в руки умелого лучника. При попадании в цель они взрываются, разрывая жертву на куски и калеча всех, кто оказался в этот момент поблизости.



Добивающий удар

Мы все слышали рассказы о воинах, способных убить врага одним точным ударом. На то, чтобы освоить такой прием, требуется немало времени, однако чем опытнее боец, тем меньше времени ему нужно, чтобы отыскать единственное уязвимое место в обороне измотанного противника и закончить схватку стремительным выпадом прямо в глаз или в сердце.



Страх

Страх может сковать человека по рукам и ногам, лишить его способности рассуждать и повергнуть сознание в пучину слепого безумия. Страх также может заставить человека в ужасе бежать, не разбирая дороги. Вы читаете это заклинание, и ваш враг задает стрекача.



Огненный шар

Как маленькое пушистое солнышко, огненный шар срывается с кончиков ваших пальцев и летит к цели, сжигая плоть и испаряя кровь. Это сравнительно простое заклинание пользуется большой популярностью у начинающих чародеев, но даже опытные боевые маги не брезгуют прибегать к его огромной разрушительной мощи.



Стена огня

Огромная стена пламени окружает чародея, дотла сжигая любого, кто попытается ее пересечь. Древняя мудрость гласит, что лучшая защита – это нападение, и это заклинание иллюстрирует старую поговорку как нельзя лучше.



Магический удар

Магический удар обрушивает на вашего врага сотни хаотических энергетических потоков. Это жестокое и вместе с тем надежное заклинание.



Метеоритный удар

Это поразительное заклинание дает чародею возможность обрушить на своих врагов град пылающих камней с небес.

Не удивляйтесь, если оставшиеся в живых бесы и гоблины начнут считать вас вестником Апокалипсиса.



Исцеление

В сражении невозможно избежать легких, а порой и тяжелых ранений, однако опытный чародей способен остановить кровотечение и унять боль мановением руки. Одно–единственное заклинание, и враги отступают в недоумении, пытаясь понять, почему их клинки не причиняют вреда волшебнику.



Слияние с тенью

Размахивать тяжелым топором, сгибаться под тяжестью стальной брони, уворачиваться от стрел и пытаться достать клинком налитые кровью глазки несущегося на вас тролля – весьма утомительное занятие. Именно поэтому некоторые герои предпочитают избегать схватки, растворяясь в тени при малейшем признаке опасности. К чему сражаться, если можно пробраться мимо врагов, оставаясь незамеченным?



Обмен

Совершенствуя навыки волшебника, вы все чаще будете участвовать в битвах на расстоянии, читая бесчисленные заклинания и не подпуская противников к себе ни на шаг. Подвох кроется в том, что ваша магическая энергия не бесконечна. Впрочем, решить эту проблему легко: превратите часть своих жизненных сил в магическую энергию и продолжайте вселять ужас и нагнетать панику!



Волшебный снаряд

По сути своей волшебные снаряды – это сферы чистой волшебной силы, которые поражают врага одна за другой. Если врагов несколько, будьте уверены: достанется всем. По эффективности и простоте это заклинание сравнимо с огненным шаром.





Отравленные стрелы

Старая как мир охотничья хитрость: обмакните стрелы в яд, и ваш грозный противник умрет от малейшей царапины. Отравленная стрела не только ранит врага, но и разносит по его венам медленно действующий яд.



Превращение

Представьте себе, что перед вами стоят два вооруженных до зубов головореза с зазубренными мечами. Если сражение с двумя столь опасными противниками одновременно не входит в ваши планы, это заклинание позволит вам превратить их в безобидных букашек и перебить их по одному. Такое проклятие сделает вашу жизнь проще, а их – гораздо короче.



Подарок следопыта

Каждая следующая стрела отнимает у вашего противника все больше сил и ваш враг очень быстро оказывается на том свете.



Бросок

Вы бросаетесь к противнику и наносите могучий удар, который почти наверняка ошеломит и оглушит вашу жертву. Эта атака великолепно работает против вражеских лучников.



Расщепленные стрелы

Создание расщепленных стрел – настоящее искусство. Его нелегко постичь, зато потом вы сможете одним выстрелом убить двух зайцев и даже больше. Чем выше ваше мастерство, тем больше целей вы сможете поразить за раз.



Громовые стрелы

Сосредоточившись и прицелившись, умелый следопыт может выпустить стрелу с такой силой и точностью, что попадание ошеломит его жертву и на какое–то время лишит ее способности передвигаться. Нужно ли говорить, что стрельба по неподвижным мишеням – детская забава?



Призыв демона

Если противник превосходит вас числом, это заклинание позволит вам уравнять шансы. Появившийся союзник перепугает противников до дрожи в коленях, а его бритвенно–острые когти за считанные секунды отправят их в ту зловонную бездну, из которой демон и явился на ваш зов.



Призыв призрака

Призраки – это души умерших, которые так и не обрели покоя в блаженном посмертии. Это кошмарные существа, один вид которых вызывает страх даже у записных храбрецов. Почему бы вам не призвать этих потусторонних ребят на помощь? Это заклинание превратит жизнь ваших врагов в настоящий кошмар, и единственное утешение для них заключается в том, что жизнь их будет очень недлинной.



Призыв умертвия

Может ли от покойников быть польза? Не сомневайтесь, еще как может. Это вам подтвердит любой некромант. Поднятый труп можно использовать для самых разных целей не только в быту, но и на поле битвы. Особенно на поле битвы.



Тысяча ран

С нечеловеческой скоростью и меткостью вы обрушиваете на врага шквал сверкающей стали. Через несколько секунд противник будет изрезан на кровавые ленточки, так и не успев понять, что же с ним приключилось. Эта безжалостная и стремительная атака по праву считается одной из самых сильных в арсенале любого воина.



Путь волшебника

Если вы предпочитаете защиту нападению, этот навык обязательно вам пригодится. Освоив его, вы поднимете все характеристики, отвечающие за подобный стиль магического боя.



Путь боевого мага

Приверженцы агрессивной боевой магии особенно ценят этот навык: ради мощного нападения они готовы пожертвовать защитой.

Впрочем, самым дерзким это заклинание стоило жизни.



Путь следопыта

Если боевой лук – ваш единственный друг и лучший товарищ, то этот навык вам пригодится. Освоив его, вы улучшите все характеристики, отвечающие за подобный стиль боя.



Круговая атака

Крепко сжав оружие, вы призываете силу вихря, одним движением рассекая надвое тела противников, окруживших вас. Когда буря сверкающей стали утихнет, никого живого вокруг вас не останется.

Пассивные умения



Кровопускание

Ваши коварные атаки рассекают проходящие близко к коже кровеносные сосуды, заставляя противника истекать кровью до тех пор, пока рана не закроется или пока ваш враг не потеряет сознание и не умрет.



Оглушение

Заклинания чародея, освоившего этот изящный и в то же время могущественный навык, с некоторой вероятностью лишают его врагов способности сражаться или делать вообще что бы то ни было. На некоторое время.



Смертельный удар

Это умение позволяет воину наносить врагам удары невероятной силы. Каждая из его атак может нанести противнику ужасную рану, и чем лучше боец освоил этот навык, тем с большей вероятностью он будет валить врагов с ног всего после пары–тройки взмахов мечом или топором.



Разрушение

Даже обычная магия скрывает в себе невероятный потенциал, однако волшебные стрелы и огненные шары освоившего этот навык волшебника поражают воображение своим разрушительным могуществом, не говоря уже о том, как они поражают врагов этого чародея!



Парное оружие

Воин, сражающийся с оружием в каждой руке, представляет собой удивительное и внушающее всяческое почтение зрелище. Такого бойца могут назвать кровожадным дикарем или упивающимся яростью битвы безумцем, но сказать так означает соврать: только долгие тренировки и холодный расчет позволяют человеку уничтожать врагов одного за другим с обманчивой легкостью без того, чтобы отсечь руку или ногу самому себе.



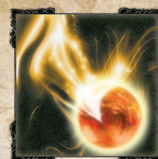
Похищение жизни

Каждый удар освоившего это умение воина лишает противника жизненных сил и с некоторой вероятностью придает бодрости самому бойцу, что никогда не бывает лишним в сражении.



Уклонение

Проворство и ловкость позволяют бойцу избежать встречи с клинками недоброжелателей, даже если они пытаются насадить его на меч или копье с достойным лучшего применения упорством. Без всякого сомнения этот навык будет полезен каждому, кто вынужден участвовать в ближнем бою и при этом надеется прожить долгую и счастливую жизнь.



Польза маны

Атака нескольких врагов ураганом стали или метеоритным дождем расходует порядочное количество маны. Однако осторожный пламенный рыцарь закаляет свой дух, а потому на любое заклинание ему требуется меньше маны, чем обычному чародею или воину. Это умение будет полезно любому, ведь два огненных шара всегда лучше, чем один!



Атака с прыжка

Освоившие этот навык бойцы (и почти все охотники на драконов) способны наносить врагам удары с прыжка, сбивая их с ног и ошеломляя силой своей атаки. Добить же потерявшего равновесие противника сумеет даже самый неопытный новобранец, так ведь?

Взлом замков



В мире полным–полно запертых дверей, сундуков с навесными замками и тайников, ключ от которых давным–давно потерял даже их владелец. Вам же хочется узнать, что там внутри? Конечно, хочется. Если вы добавите это умение в свой репертуар, вам больше не придется страдать от неудовлетворенного любопытства... или от навевающей уныние пустоты в кошельке.

Похищение маны



Каждый удар освоившего это умение воина лишает противника магических сил и с некоторой вероятностью придает магических сил самому бойцу, что никогда не бывает лишним в сражении.

Умелый ботаник



Ваши обширные познания в области флоры Ривеллона позволяют вам не только варить чертовски вкусную похлебку, но и создавать зелья, экономнее расходуя необходимые ингредиенты.

Чтение мыслей



Наделенных подобным даром людей в Ривеллоне можно пересчитать по пальцам, однако то, что эта способность невероятно редка, не означает, что ее не нужно развивать. Проникнуть в мысли декана Университета волшебных наук, искусств и ремесел гораздо труднее, чем в мысли обыкновенной деревенской пастушки!

Щитовой бой



Над воинами, предпочитающими такой стиль боя, часто смеются их товарищи по оружию. Они утверждают, что он лишен красоты и неинтересен, однако только глупец будет отрицать, что он проверен временем и великолепно сочетает преимущества хорошей защиты с преимуществами стремительного нападения. В бою главное – выйти из схватки живым, и бойцам, которые сражаются со щитом в одной руке и с оружием в другой, это удается почти всегда.

Опытный путешественник

Настоящие искатели приключений подбирают любое встреченное барахло с маниакальной упертостью северных белок. Опытный путешественник знает, как упаковать вещи так, чтобы их было легко и удобно нести, – а значит, он может взять с собой гораздо больше, чем путешественник неопытный! Помните! Сокровища драконов надо не только отыскать, их нужно еще и унести...



Польза зелий



Редкий искатель приключений не носит с собой пару-тройку флаконов с волшебными зельями, однако не каждый способен их пить в горячке боя так, чтобы не пролить ни капли. Обзаведясь этим полезным навыком, вы можете быть уверены, что драгоценная жидкость не пропадет зря и в полной мере окажет свое чудесное действие.

Уловка следопыта



Опытный следопыт умеет выслеживать свою жертву, оставаясь незамеченным, как настоящий хищник. Освоив этот навык, он может с некоторой вероятностью избежать обнаружения даже после того, как его стрела уже вонзилась в сердце первого из его противников.

Тугой лук



Некоторые следопыты уделяют развитию своей силы не меньшее внимание, чем развитию ловкости. Стрелы таких людей летят быстрее и вполне могут пронзить жертву насквозь, нанося ужасные раны.

Отражение



Это заклинание в чем–то роднит вас с ежом. Наложите на себя в бою чары, а затем наблюдайте, как мучаются ваши враги. В том, что ваши враги умирают от собственных ударов, есть нечто высоконравственное.

Заживление



Некоторые герои не доверяют заклинаниям исцеления, предпочитая им чары заживления. Благодаря волшебству даже самые страшные раны затягиваются медленно, но верно. Чем лучше развит этот навык, тем быстрее идет процесс восстановления потерянных жизненных сил.



Одноручное оружие

Некоторые бойцы следуют древней традиции, которая гласит, что воин и его клинок неразделимы. Такие люди тратят долгие часы, чтобы достичь совершенства в обращении с выбранным ими оружием, и то изящество, с которым они повергают врагов к своим ногам, не может не вызывать восхищения.



Мастерство призыва

Многие волшебники призывают к себе на помощь потусторонних созданий, но лишь некоторые доводят это умение до настоящего совершенства. Призванные ими существа настолько сильны, что зачастую не уступают даже самым грозным противникам. Развив этот навык, вы сможете посмотреть на бой со стороны, пока ваш призванный слуга крошит и месит ваших врагов.



Двуручное оружие

Как ни крути, бой – дело грязное, и нечего тут миндальничать. Некоторые предпочитают взять в руки меч размером с оглоблю, который одним взмахом может разрубить напополам гоблина или отсечь руку или ногу горному троллю. Чтобы научиться владеть таким оружием, требуется недюжинная сила, но дело того стоит.



Кулачный боец

Мечи, топоры, булавы – кому они нужны, если есть кулаки? Зачем тратить деньги на оружие, если хорошая зуботычина валит врага с ног так же верно и даже еще быстрее?



Мудрость

Для кого–то война – это ремесло, суть которого сводится к тому, чтобы убить как можно больше врагов и выжить, но есть и те, для кого война – это искусство. Посвятив себя изучению ратного дела, вы начнете усваивать боевой опыт гораздо быстрее.



Чтение мыслей

Этим уникальным навыком владеют только пламенные рыцари и охотники на драконов. В игре «Divinity II» вы можете читать мысли других персонажей, узнавая тем самым важную, забавную или полезную информацию, что в свою очередь приводит к новым и зачастую неожиданным поворотам сюжета и открывает для вас новые возможности. Однако за все нужно платить: за чужие мысли придется расплачиваться очками опыта. Если же очков опыта недостаточно, читать мысли можно «в долг». Тщательно взвешивайте все «за» и «против», прежде чем упражняться в прикладной телепатии!

Положительные и отрицательные эффекты

Ваш персонаж может находиться под воздействием положительных и отрицательных эффектов, которые являются следствием ваших собственных заклинаний и умений или заклинаний ваших противников. Все эффекты со временем проходят.



Страх

Вы в панике бежите, не разбирая дороги.



Проклятие

Ваш персонаж проклят, и почти все его характеристики сильно снижены.



Огонь

Кстати, вы горите. В буквальном смысле.



Дух дракона

Вы превратились в дракона и быстро восстанавливаете утраченное здоровье.



Мясник

Ваши удары наносят дополнительный урон противнику.



Питье

Благодаря жидкости вы быстрее восстанавливаете утраченное здоровье.



Еда

Благодаря пище вы быстрее восстанавливаете утраченное здоровье.



Дополнительный урон

Вы наносите дополнительный урон в ближнем и дальнем бою.



Дополнительный магический урон

Ваши заклинания наносят дополнительный урон.



Повышенная стойкость

Вы менее уязвимы для всех видов урона.



Исцеление

Ваше здоровье медленно восстанавливается.



Повышенная ловкость

На некоторое время ваша ловкость будет выше, чем обычно.



Повышенная выносливость

В течение недолгого времени ваша выносливость будет выше, чем обычно.



Обостренный ум

В течение недолгого времени ваш ум будет острее, чем обычно.



Повышенная сила

В течение недолгого времени ваша сила будет выше, чем обычно.



Слияние с тенью

Вы невидимы.



Линия жизни

На некоторое время у вас будет больше очков жизни, чем обычно.



Стойкость к магии

Вы менее уязвимы для магических атак.



Стойкость к удара

Вы менее уязвимы в ближнем бою.



Яд

Вы отравлены, и ваше здоровье сокращается.



Превращение

Вас превратили в насекомое. Вам следует остерегаться тапочек и мухобоек.



Стойкость к стрелам

Ваш персонаж менее уязвим для атак лучников.



Ловушка для следопыта

Вы попали в засаду, и ваша стойкость резко снизилась.



Отражение урона

Ваши враги сами получают часть тех повреждений, которые наносят вам.



Заживление

Вы восстанавливаете очки жизни с повышенной скоростью.



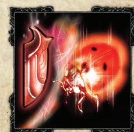
Иммунитет к проклятиям

Вы только что перенесли проклятие и теперь на какое–то время невосприимчивы ни к каким другим проклятиям.



Иммунитет к страху

Вы только что перенесли магический испуг, и теперь какое–то время вас ничем не напугать.



Иммунитет к превращению

Вы только что перенесли унизительное превращение, и теперь какое–то время вас никто не сможет превратить.



За щитом

Магический щит поглощает часть наносимого вам урона.



Эйфория

Вы только что использовали одноименное умение.



Мастерство защиты

Вы только что использовали одноименное умение.



Путь боевого мага

Вы только что использовали одноименное умение.



Путь следопыта

Вы только что использовали одноименное умение.



Путь волшебника

Вы только что использовали одноименное умение.



Оглушение

Вы оглушены и не можете двигаться.

УМЕНИЯ ДРАКОНА



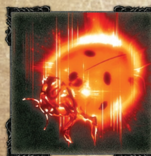
Рев дракона

Рев дракона – это мощная магическая атака, во время которой дракон позволяет своей пламенной сущности вырваться на волю, после чего неудержимая магическая энергия обращает мир вокруг него в прах и пепел.



Огненный шар дракона

Как и огненные шары, созданные магией людей, изрыгаемые драконом шары уничтожают все на своем пути, оставляя только почерневшие кости и зловоние сгоревшей плоти.



Превращение дракона

Даже грозный дракон может попасть в окружение и проиграть бой. Есть разные способы уравнять шансы. Например, вы можете превратить опасных недругов в безобидных насекомых – и поиграть в кошки-мышки.



Щит дракона

В это, может быть, трудно поверить, однако в мире существуют чудовища, способные бросить вызов дракону и сражаться с ним на равных. Чтобы увеличить шансы на победу, вы можете сплести из эфирных нитей магический щит, который отведет в сторону по крайней мере часть атак ваших ужасных противников.



Дух дракона

После боя надо зализать полученные раны. Но если вас не привлекает этот долгий и утомительный для языка процесс, то простое заклинание залечит ваши раны, сохранив ваше время и нежные вкусовые рецепторы.





Огненное дыхание

Когда речь заходит о драконах, огненное дыхание – это первое, что приходит на ум. И действительно, нет такой силы, которая смогла бы сколько–нибудь долго сопротивляться яростному потоку бушующего пламени и не обратиться в бегство – или в кучку дымящегося праха.



Огненная сфера

Это заклинание представляет собой еще более устрашающую версию обычного огненного шара и обычно используется в тех случаях, когда все прочие средства из арсенала дракона оказались недостаточными. Другими словами, это драконий эквивалент грубой силы. Очень грубой.



Зов стаи

В ситуациях, когда вам противостоит целая стая некрупных противников, вы можете призвать себе на помощь ведомого. Конечно, виверна – это не дракон, однако дружеская помощь никогда не бывает лишней. Хотя бы потому, что теперь у ваших врагов будет две мишени вместо одной.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧКОВ РАЗВИТИЯ И НАВЫКА

Накопив достаточно очков опыта, ваш персонаж получает новый уровень. Каждый раз, когда это случается, вам будет дана возможность распределить некоторое количество очков развития (их можно потратить на повышение живучести, духа, силы, ловкости или ума вашего персонажа), а также некоторое количество очков навыков, которые можно потратить на изучение новых умений и навыков.



Когда ваш персонаж станет пламенным рыцарем, очки здоровья, мана, а также показатели атаки и защиты его драконьего обличья будут улучшаться автоматически. Дракон не получает очков навыка, однако может приобрести новые способности, если ваш персонаж сумеет разыскать и прочитать особые редкие книги.

НЕКРОЗАВР

Некрозавр – это тварь, которую вы создаете собственными руками и которая будет помогать вам в бою. Расположенный в вашей башне Круг некроманта позволит вам использовать отрубленные и оторванные конечности гоблинов, драконидов и оживших мертвецов, чтобы сделать вашего питомца сильнее и придать ему новые способности. Не бойтесь экспериментировать! Чуть подробнее об этом будет рассказано ниже, в главе «Некромантский круг».

Чтобы призвать вашего некрозавра на поле боя, вам понадобится Хрустальный череп. Этот амулет вы сможете отыскать во время одного из ваших приключений. Призванный некрозавр будет сражаться на вашей стороне до тех пор, пока не погибнет или пока вы не отпустите его. Вам придется подождать некоторое время, прежде чем вы сможете призвать вашего любимца повторно.



ИНТЕРФЕЙС

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



• **Продолжение игры** – этот пункт появляется в том случае, если у вас уже есть сохраненные игры. Щелкните по этой кнопке, чтобы продолжить последнюю сохраненную игру.

• **Новая игра** – выбрав этот пункт, вы начнете игру «Divinity II. Кровь драконов» с самого начала.

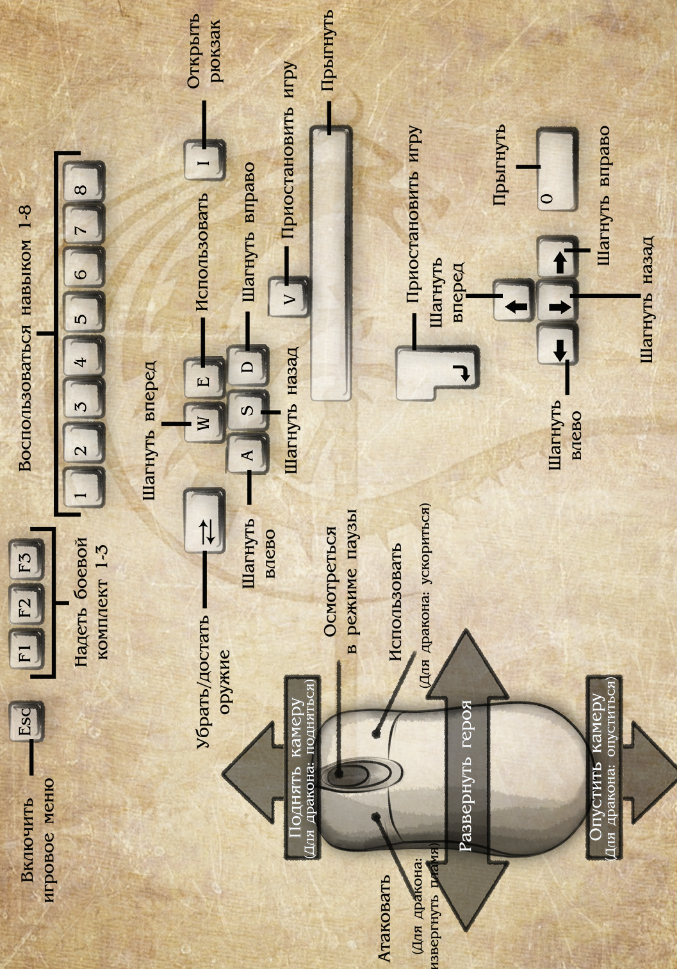
• **Загрузка игры** – этот пункт позволит вам загрузить ранее сохраненную игру и продолжить приключения.

• **Настройки** – выберите этот пункт, чтобы изменить настройки графики, звука или переназначить клавиши управления персонажем.

• **Авторы** – познакомьтесь с людьми, которые сделали для вас игру «Divinity II. Кровь драконов».

• **Выход из игры** – этот пункт вернет вас на рабочий стол Windows.

УПРАВЛЕНИЕ



ИГРОВОЙ ЭКРАН



1. Мини–карта – здесь отражается не только окружающая местность, но и точное расположение ваших врагов.

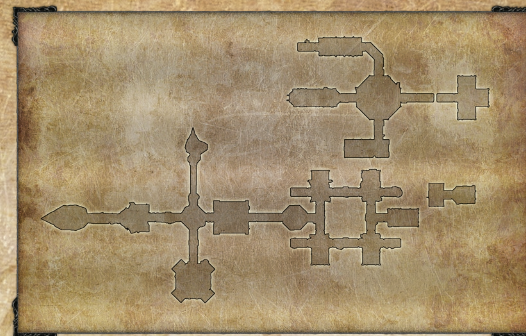
2. Панель персонажа – здесь располагаются индикаторы здоровья, маны и опыта вашего персонажа, а также ячейки быстрого доступа для предметов и навыков. Вы можете сами определить, какие умения и предметы будут здесь находиться. Чтобы открыть меню такой ячейки, нажмите соответствующую клавишу на клавиатуре.

3. Указатель урона – в настойках игры вы можете выбрать функцию «Показывать урон рядом с персонажем». В этом случае после каждого удара рядом с головой персонажа появляется число, показывающее нанесенный урон.

4. Имя и здоровье противника – на шкале в середине верхней части экрана показано здоровье вашего противника и его имя (или, по крайней мере, его тип).

5. Положительные и отрицательные эффекты – здесь отображаются положительные и отрицательные эффекты, под воздействием которых ваш персонаж находится в настоящий момент. Подробнее о них смотрите в разделе «Умения человека».

КАРТА МИРА



Вы можете просматривать карту в трех режимах: карта мира, карта региона и крупный план того места, где вы находитесь. На карте отмечены местонахождение вашего героя и ключевые точки. При желании вы можете расставлять на карте собственные метки с подписями.

ЭКРАН ПЕРСОНАЖА



На экране снаряжения вы увидите изображение вашего героя. Ячейки слева и справа используются для того, чтобы снарядить вашего героя оружием и броней. Щелкните по ячейке, чтобы показать список всех предметов, которые можно использовать в ней в настоящий момент. Вы также можете просто перетащить предмет в нужную ячейку. Щелчок по Сфере дракона в нижней левой части экрана позволит вам перейти к аналогичному экрану для вашего драконьего обличья.

Все предметы, которые лежат в рюкзаке вашего героя, рассортированы по нескольким разделам: оружие и щиты, броня, украшения, еда и питье, предметы, необходимые для заданий, и прочее. Выбрав предмет, вы можете надеть его, зачаровать, выбросить, сломать или отправить в сокровищницу вашей Башни (если она у вас есть, конечно же).

Могущественные предметы могут быть улучшены с помощью чар и амулетов, которые будут встречаться вам в ваших приключениях. Поскольку снять чары с зачарованного предмета нельзя, пользуйтесь этой возможностью осторожно.

Вы можете ломать предметы, чтобы они не занимали место в вашем рюкзаке, однако это необратимый процесс: вы никогда больше не увидите уничтоженный предмет. Дважды подумайте перед тем, как что–то сломать.

Экран персонажа также показывает текущие характеристики вашего героя.

Навыки

В этой вкладке находится древо навыков. Если у вас есть нераспределенные очки навыков, вы можете потратить их здесь.

Дневник

• **Задания** – здесь отображаются все поручения, за выполнение которых взялся ваш герой. Каждое задание имеет как полное, так и краткое описание.

• **Активные задания** – здесь отображаются поручения, за выполнение которых взялся ваш персонаж. Люди на вас рассчитывают, так что скорее за дело!

• **Завершенные задания** – здесь отображаются успешно выполненные поручения.

• **Диалоги** – здесь записаны все разговоры с другими персонажами. В сочетании с журналом заданий это поможет вам с легкостью вспомнить, кто, куда и зачем вас послал.

• **Трофеи** – в этой вкладке отображается, сколько различных существ ваш герой победил в ходе своих приключений. Отличный повод для гордости.

• **Титулы** – здесь вы можете ознакомиться с титулами, которые получил ваш персонаж по ходу игры за определенные достижения и успехи.

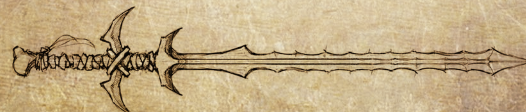
• **Журнал боя** – здесь отображаются все подробности последнего сражения, в котором ваш персонаж принимал участие.

• **Сохранение** – щелкните здесь, чтобы сохранить текущую игру. Эта возможность доступна вам в любой момент.

• **Загрузка** – щелкните здесь, чтобы загрузить ранее сохраненную игру. Эта возможность доступна вам в любой момент.

• **Настройки** – щелкните здесь, чтобы изменить настройки игры.

• **Выход в главное меню** – как следует из названия, эта кнопка возвращает вас в основное меню игры.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПЕРСОНАЖАМИ

Диалоги

Чтобы поговорить с любым неигровым персонажем, подойдите к нему и нажмите кнопку «поговорить» (по умолчанию это клавиша «E» на клавиатуре). Во время разговора вы сможете выбирать реплики вашего персонажа. Кроме того, в некоторых случаях вы можете предложить собеседнику что–нибудь вам продать или что–нибудь у вас купить, также вы можете прочитать чужие мысли.

Торговля

Вы можете торговать с любым персонажем, у которого есть что–нибудь на обмен. Обратите внимание на то, что запасы золота у ваших собеседников ограничены, поэтому не удивляйтесь, если у кого–то не хватит денег на ваши товары. Меню торговли позволяет вам изучить предметы, которые есть у продавца, и выбрать то, что вам нравится. Если вы продали какой–нибудь предмет по ошибке, вы всегда можете выкупить его, воспользовавшись соответствующей вкладкой.

Чтение мыслей

На экране диалога вы также можете воспользоваться возможностью прочитать мысли вашего собеседника. Порой это может привести к неожиданным результатам: вам откроется страшная тайна или место, где спрятано сокровище. Иногда люди думают о совершенно обыденных вещах, а иногда и вовсе ни о чем не думают. В некоторых случаях чтение мыслей принесет вам дополнительные очки развития.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПРЕДМЕТАМИ

Если ваш персонаж подойдет к предмету, с которым возможно что–нибудь сделать, вы можете нажать клавишу «E» и поднять его, открыть или же сделать с ним что–то еще – в зависимости от ситуации.

Бой в облике человека

В сражении вашему персонажу придется продемонстрировать отличное владение оружием, молниеносную реакцию и знание волшебства. Подобная задача может показаться трудной на первый взгляд, но одержать победу вам будет проще, если вы не станете пренебрегать следующими возможностями:

Пауза – помните, что вы в любой момент можете поставить игру на паузу, нажав клавишу Enter. Это позволит вам неспеша осмотреть поле боя, назначить новые умения на горячие клавиши или воспользоваться волшебным предметом или лекарством.

Уклонение – охотники на драконов славятся ловкостью и невероятным проворством. Иногда вы можете уклониться от летящей стрелы или направленного удара, просто отпрыгнув назад или вперед, или увернуться, нырнув в сторону. Для этого нажмите и держите клавишу «шаг влево» или «шаг вправо» и одновременно – клавишу «прыжок».

Бой в облике дракона

Как правило, в обличье дракона вы будете уничтожать противника огненными шарами и огненным дыханием, однако не следует пренебрегать и прочими навыками, которые доступны властелинам небес. Призыв помощников, исцеление и волшебные щиты помогут вам доказать, что драконов не просто так считают умными и опасными противниками.

Пауза – см. в разделе «Бой в облике человека».

Рывок – по нажатию правой кнопки мыши дракон стремительно бросается вперед. Эту способность можно использовать не только для того, чтобы преодолевать значительные расстояния за короткое время, но и чтобы получить в бою тактическое преимущество – например, ворваться в гущу врагов, призвать на помощь союзника и так же быстро исчезнуть.

Башня силы

История



Возвышаясь над Островом стражей, подобно гигантскому каменному когтю, стоит легендарная Башня силы. Эту могучую цитадель построил великий Махос – маг, овладевший силой истинных драконов. Башня была его домом и крепостью, лабораторией и мастерской. Здесь Махос проводил самые невероятные эксперименты. Но главное сосредоточие силы – и предмет зависти всех, кто стремится завладеть Башней, – это величественный Тронный зал, где Махос посвящал своих самых достойных и верных соратников в пламенных рыцарей. Во все века пламенных рыцарей умели инициировать только истинные драконы. Махос был единственным человеком, который был на это способен.

Даже неумолимое время было как будто не властно над Башней и ее единоличным хозяином. Но однажды Махос исчез, и вход в его крепость оказался закрыт и запечатан заклятьем, которое казалось неодолимым. Но оно все–таки не устояло перед темным искусством некроманта Лаикена. Спустя двести лет после исчезновения Махоса Лаикен разрушил охранные чары и объявил Башню силы своим безраздельным владением. Если какой–нибудь дерзкий искатель приключений сможет сразить Лаикена и утвердить свое право на Башню, он получит практически неограниченный доступ к весьма полезным возможностям.

Говорят, что хозяин башни может в любой момент вернуться в нее, используя волшебный предмет, известный под названием «Камень дракона».

Посыльные

Когда у хозяина башни нет времени собирать драгоценные камни и травы, за него это сделают его посыльные. Эти преданные слуги с радостью выполнят любую вашу просьбу… при условии, что они сумеют с ней справиться. Чем хуже экипированы и подготовлены ваши посыльные, тем больше вероятность, что они вернутся в башню израненные и с пустыми руками.

Как же повысить их шансы на успех? Ваш мастер боя может снабдить их оружием, которое позволит им отбиться от врагов и увеличит шанс того, что они вернутся с добычей. Ваш заклинатель подготовит для них броню, которая защитит их во время поисков. Если же особо ловкий паук или гоблин все–таки зацепит вашего слугу, прикажите алхимику заняться раненым. Раненый посыльный не сможет выполнять ваши поручения.

Сокровищница



Если в пути вы обнаружите, что ваш рюкзак полон и что очередной сундук с золотом вам уже не унести, не беспокойтесь. Вы можете отправить любой предмет в вашу сокровищницу. Он появится в сундуке, в покоях хозяина Башни силы, и будет ожидать там вашего возвращения.

Путевая стела

Путевая стела, расположенная в покоях хозяина башни, позволит вам мгновенно перенестись к любой другой стеле, возле которой вы успели побывать в прошлом.

Для этого вам следует щелкнуть по стеле и выбрать пункт назначения в появившемся списке.

Мастер иллюзий

Расположившийся в башне мастер иллюзий позволит вам в любой момент изменить внешность и даже пол вашего персонажа.

ПЛАТФОРМЫ

Некромантский круг



В Башне силы живет некромант, который поможет вам вдохнуть жизнь в вашего некрозавра. В путешествиях по Ривеллону у вас будет возможность собрать части тел убитых существ. Стараниями некроманта каждая из них усилит ваше творение и придаст ему новые возможности. Вы можете призвать некрозавра на помощь, воспользовавшись Хрустальным черепом.

Вы можете менять голову, корпус и лапы некрозавра. В зависимости от того, какие элементы вы используете, будут изменяться характеристики получившегося существа.

Алхимический огород

За алхимическим огородом присматривает ваш мастер волшебных зелий, он же может варить вам зелья. Ваш алхимик будет очень признателен, если вы поможете ему расширить список рецептов и будете время от времени снабжать его необходимыми ингредиентами для экспериментов.

Чародейская платформа



На чародейской платформе располагаются загадочные механизмы вашего кузнеца–чародея. Он равно сведущ как в науке, так и в магии. Кузнец–чародей может наложить чары практически на любой предмет из вашего снаряжения.

В мастерской также можно снять чары с предмета, чтобы заколдовать его заново, однако при этом следует помнить, что старые чары будут утеряны безвозвратно.

Арена мастера боя

Здесь вы сможете улучшить ваши умения и навыки под руководством опытного тренера, который в совершенстве овладел искусством боя и магии.

КАМЕНЬ ДРАКОНА

Камень дракона – это уникальный предмет, который позволяет вам в любое время перенестись в тронный зал Драконьей башни. Воспользуйтесь камнем еще раз – и вы вернетесь обратно.



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

ООО «Софт Клаб», Москва, ул.Щипок 22, стр.1, Тел.: +7 (495) 981-23-72.

Порядок получения технической поддержки

Перед обращением в службу технической поддержки уточните:

- марку и модель компьютера;
- марку и модель процессора;
- объем оперативной памяти;
- марку и модель видеокарты, объем видеопамяти;
- марку и модель звуковой карты;
- информацию о драйверах.

Поддержка по электронной почте

Вы можете отправить свой запрос по электронной почте. Наши специалисты ответят вам в кратчайшие сроки. Техническая поддержка на русском языке - **mmedia.hotline@1c.ru**

В письме обязательно укажите:

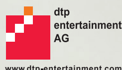
- название приобретенного продукта;
- подробное и максимально конкретное описание проблемы;
- конфигурацию вашего компьютера.

Поддержка по телефону

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону, набрав номер (495) 981-23-72. Служба работает с понедельника по пятницу, с 10:00 до 16:00.

ВНИМАНИЕ: СПЕЦИАЛИСТЫ СЛУЖБЫ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ НЕ ДАЮТ СОВЕТОВ И ПОДСКАЗОК ПО ИГРОВОМУ ПРОЦЕССУ, А ТАКЖЕ ПО УСТАНОВКЕ БРАНДМАУЭРОВ, ОТКРЫТИЮ ПОРТОВ И ОБЩЕЙ НАСТРОЙКЕ ИНТЕРНЕТ-СОЕДИНЕНИЯ.

www.snowball.ru/divinity2





www.larian.com





Divinity II - Ego Draconis © 2009 dtp entertainment AG and Larian Studios. All rights reserved. Developed by Larian Studios. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. «Divinity II. Кровь драконов» © 2009 ООО «Софт Клаб». /творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.